Бескрайние поля

Система: The Regiment (*W)
Игроки: 2…6
Мир: ВОВ
Продолжительность: 2-3 часа.
Анонс: Взвод! Ррррровняйсь! Смирно! Завтра на рассвете вы окажитесь в тылу врага. Этот пакет ни в коем случае не должен попасть в руки неприятелю. Вам предстоит проявить храбрость, отвагу и слаженность ради Победы!
Жанр: военная драма о взаимовыручке и героизме.
Сценарий: Ровенков Сергей (rrv2005@mail.ru)

Предисловие

Этот небольшой сценарий подходит для одиночной сессии или как вводное задание в компании.
Сценарий содержит: буклеты персонажей, карты снаряжения, краткие правила игры, карту местности, описание событий и материалы для ведущего.
Сценарий предусматривает множество готовых решений (например, генераторы и NPC), не бойтесь вносить корректировки и что-либо менять. Обсуждайте решения с игроками, они могут предложить что-то получше.
В буклетах и общих ходах использованы упрощенные правила Взвода.

Брифинг

Август 1943 г. Красная армия еще далеко от Белорусской ССР, но командование хочет тесно сотрудничать с партизанским отрядом Климука. Десант в Могилевской области, под поселком Кировск, должен встретиться с лидерами партизан и передать шифры радиопередач, а также проконтролировать наличие связи. После этого десантники присоединятся к партизанам и под командованием майора Климука будут проводить подрывные операции в тылу врага.

Победа

Герои передают шифр связному и выходят на связь со штабом, не раскрыв связного.

Распределите роли

Сержант
Снайпер
Медик
Не розданные роли – NPC
Распределите снаряжение
Отряд десантируется на поле В,Г,Д,Е – 4,5,6,7

Солдат-бронебойщик
Солдат-заряжающий
Солдат-пулеметчик

УМЕНИЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ: 1

Ход столкновение его совершает старший по званию

- Инициатива: вы сгруппировались на опушке леса (Ж7), в вашу сторону с холма (Ж2) едет автоколонна, но еще есть время. Иначе вы не успеваете устроить засаду.
- Преимущество: на поле к вам присоединяется отряд партизан (+10 NPC).
- Согласованность: Все PC и NPC в зоне видимости и готовы скоординировано действовать. Иначе отряд раскидан по полю и нужно время, чтобы собраться.

Ход десантирования каждый бросает 1Д6, МЦ расскажет, что произошло

1. Сумка отстегнулась при приземлении, потеряй случайный предмет.
2. Неудачное приземление. Тебя закрутило и ударило об дерево. 3Д6 среднего урона.
3. Приземлился в болото. Проверь **удачу**. При провале потеряй случайный предмет.
4. Рядом приземляется NPC, он сломал ногу, не может идти и громко кричит.
5. Подвернул ногу. Теперь, когда ты хочешь бежать или действовать быстро, **бери себя в руки**.
6. С тобой Фартуна!

Особые ходы

Движение 1 клетка = 1 км.
По дороге пешком 1 клетка – 5...10 минут
На автомобиле 1 клетка – 1…3 минуты
Выбросить половину (округляя вверх) снаряжения, скорость*2
Передвигаться осторожно, скорость /2
Передвигаться с раненным, скорость /2
По пересеченной местности, скорость /2

Сбор
потрать 10 минут, проверь **удачу**, **7+** ты нашел NPC, **10+** ты нашел потерянный предмет

Сценарий

Высадка (6-20, В,Г,Д,Е – 4,5,6,7). Сбор. Автоколонна двигается по дороге от Ж1 до Г13. Если расстояние до автоколонны маленькое (десантники получили инициативу в столкновении), можно атаковать. В этом случае колонна придет в боевой порядок. Через 1…2 раунда появятся партизаны из леса.
Если инициативы нет, можно попробовать привлечь внимание. Тогда колонна остановится и проведет разведку.
Если колонна проедет мимо, то она атакует лагерь партизан (7-30, Б12).

Автоколонна:
2 грузовых автомобиля, 1 легковой автомобиль,
1 тяжелый пулемет,
15…25 человек.

К лидеру партизан могут провести как встреченные партизаны, так и старик, который дожидается отряда на развилке (Ж8) – какой условный знак персонажи должны показать?

Партизаны:
лагерь - землянки в районе болота (Б12)
лидер - майор Семен Николаевич Климук
связной в Кировске - Глеб Скурко
в лагере: 10…15 человек
в Кировске: 1…5 человек
в разведотряде (встречают на поле): 10 человек

Тайминг

6-30 колонна на поле (Ж1)
6-50 колонна покидает поле (Ж7)
6-50 партизаны на поле (В6 или З7)
7-30 нападение на партизан (Б12)
7-50 окончания боя с партизанами

Варианты развития событий



Противники

Полицаи из Кировска:
5...10 человек
Охотничьи ружья
Холодное оружие
Немецкие винтовки

Проходящий немецкий отряд:
15...30 человек
1 пулемет на 15 чел.
1 огнемет на 30 чел.
1...2 бронемашины
1...2 мотоцикла
0...1 легкий танк

Отряд для захвата Кировска:
30...40 человек
1 пулемет на 15 чел.
1 огнемет на 30 чел.
1...3 бронемашины
1 миномет для обстрела города
0...1 легкий танк

Боевое действие

битва
тактика
удача

Когда совершаешь опасное действие:

- с силой, агрессией, жестокостью, проверь **битву;**
- остроумно, хитро, маневрируя, проверь **тактику;**
- на пределе, на удачу, проверь **удачу**.

7-9 ты делаешь это, но оказываешься в трудной ситуации. МЦ расскажет худший исход, назначит цену или сложный выбор: запас, стресс, раны, союзники, воздействие, возможность и т.д.

Штурм

битва
запас

Когда захватываешь вражескую позицию или получаешь тактическое преимущество, потрать **запас** и проверь **битву**. **7-9** выбери 2, **10+** выбери 3:

- Захвати позицию
- Обстреляй позиции врага (враг **прижат**)
- Осуществи **атаку**
- Уровень урона по тебе -1
- +1 преимущество союзнику

Атака

Когда атакуешь или попадаешь под атаку, проверь **урон**. Смотри оружие и уровень урона. МЦ скажет модификаторы

Под огнем

Когда ты под огнем и хочешь укрыться, ты падаешь (не можешь маневрировать) в **укрытие** или **маскируешься**, затем тебя атакуют.

Взять себя в руки

самообладание

Когда ты берешь себя в руки перед лицом физической или эмоциональной травмы, ран, ужаса, невыносимого насилия, выбери то, что ты **не** хочешь делать и проверь **самообладание:**

- Паниковать, отделиться, сбежать;
- Потерять контроль, одичать, причинять неоправданный вред;
- Застывать, отставать от своих;
- Растеряться, открыться.

10+ ты сохраняешь спокойствие;
7-9 ты делаешь одно из того, что не выбрал. МЦ выбирает;
6- ты делаешь то, что выбрал.

Оценить ситуацию

тактика

Задай МЦ вопрос и проверь **тактику**.
10+ МЦ ответит полно на вопрос и все дополнительные вопросы. **7-9** МЦ ответит на вопрос. **6-** МЦ расскажет часть информации.
Примеры вопросов:
Что здесь происходит?
На что я должен обратить внимание?
Какой лучший путь чтобы … ?

Поиск

удача

Когда ищешь трофеи, проверь удачу.
7+ твоя находка ценится в 1-3 **сигареты (**по ситуации) или ты нашел **информацию** на вражеской позиции.
10+ выбери 2, **7-9** выбери 1:

- ты делаешь это быстро,
- ты делаешь это без проблем,
- джек-пот – 6 сигарет или важная информация

Ранения

Когда стресс заполнен:

- если получаешь стресс, получи рану;
- ты смертельно ранен, немедленно нужна помощь;
- можешь действовать, но получишь рану;
- когда получаешь стресс, **возьми себя в руки**.

Действие NPC

Умение подразделения

Когда NPC совершает независимое действие, проверь **умение подразделения**.
7+ NPC делает все настолько хорошо, на сколько это возможно;
7-9 МЦ бросает 3Д6 урона (МЦ может назначить модификатор), стресс – это потеря морали, материалов, запасов, задержка; рана – NPC ранен

Помощь

отношения

Если помогаешь проверь **отношения.**
10+ выбери 1 и отношения +1.
7-9 выбери 1, если снижаешь отношения на 1.
6- выбери 1, если получишь 1 стресс.

- Помогаешь, +1 преимущество.
- Подбадриваешь, лечишь 1 стресс.
- Оказываешь первую помощь. Лечишь 1 рану или стабилизируешь смертельно раненного пока находишься с ним.

Приказать

лидерство

Когда приказываешь, проверь **лидерство**.
7+ твой приказ должны исполнить или получат **1 стресс**, **10+ 2 стресса**, а не 1

Перекур

0-3 сигареты

Когда отдыхаешь в комфорте между заданиями вылечи 2 стресса и 1 рану.
Потрать сигареты, сделай выбор за каждую потраченную сигарету:

- Отношение +1, собеседник может сделать то же самое.
- Ты отдохнул вылечи 1 рану.
- Ты расслабился, вылечи 1 стресс.

Столкновение

Умение подразделения

Когда начинаешь задание учти следующие модификаторы:

- Помощь другого подразделения, +1
- Полезные разведданные, +1
- Нет оптимальных ресурсов/людей, -1
- Нежелательное состояние (погода/ ландшафт), -1
- Отсутствие энтузиазма, страх, усталость, -1

Проверь **умение подразделения. 12+ получи все, 10-11** выбери 2, **7-9** выбери 1:

- Инициатива в твоих руках.
- Все единицы на связи и готовы действовать слажено и одновременно.
- У тебя тактическое преимущество/ лучшая позиция/ укрытие/ маскировка/ вы идентифицировали вражеские цели и т.д.

Конец задания

опыт

В конце сессии:

- Выполнил задачу – 1 опыт
- Выдающиеся заслуги – 3 опыта
- PC погиб – 1 повышение новому PC
- Тебе кто-то очень помог? +1 отношения
- Кто-то сильно подставил? -1 отношения

Copyright 2013 by John Harper and Paul Riddle

Заряжающий



Имя

Звание: **Ефрейтор**

Описание

Отважный, холодный, методичный, точный, очаровательный, безумный, сообразительный, слабый, веселый, безрассудный, нерешительный, равнодушный, дикий, благородный, нервный, надеющийся, осторожный, подозрительный, пессимистичный, главенствующий

Прошлое

Атлет, артист, учитель, студент, рабочий, ремесленник, доктор, юрист, инженер, рыбак, музыкант, механик, охотник, журналист, крестьянин, повар, водитель, служащий, парикмахер, водопроводчик, продавец, писатель, уборщик, преступник

Характеристики

2	**Битва**	1	**Удача**
0	**Самообладание**	0	**Тактика**
0	**Лидерство**	Преимущество	

УМЕНИЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ: 1

Отношения выбери отношения на +2, +1 и +1 с PC или NPC

Запас	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Сигареты
Ранения	☐	☐	☐	☐	☐	☠	Выносливость
Стресс	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Выдержка
Опыт	☐	☐	☐	☐	⇉		

Уровень Урона	⚀	⚁	⚂	⚃	⚄	⚅
слабый	-	-	с	с	с	р
средний	с	с	с	р	р	р
сильный	2с	р	р	р	р	2р

Получи опыт когда:

- Выбросил 6-
- Помог товарищу в беде
- Ход «конец задания»

Вычеркни то, что выбрал

+1 к характеристике
+1 к характеристике
Свой ход
Свой ход
Ход другого персонажа

 Когда умираешь, соверши атаку, за каждый оставшийся запас +1Д6 и/или +область. Попавшие под атаку союзники получают 1Д6 слабый урон.

Стартовые ходы

- [x] Когда следуя приказу подставляешься под огонь, получи **опыт**
- [x] Когда **помогаешь**, приемущество +2, вместо +1
- [x] Потрать 1 **запас** и получи +1Д6 к **атаке**
- [x] Когда **штурмуешь** превосходящие силы врага, +1 выдержка и +1 выносливость

Ходы развития

- [ ] Когда **ищешь** патроны или оружие, проверь **битву**
- [ ] Когда **берешь себя в руки**, проверь **битву**
- [ ] +1 битва (не более +3)
- [ ] Когда **штурмуешь**, можешь тратить **запас**, чтобы получить +1 к проверке
- [ ] +1 выдержка

Ход другого персонажа

Экипировка

Мосин (3Д6, 26-300), граната (4Д6, 8-25, запас, осколки), штык (2-3Д6, 0-7), патроны, плащ, вещмешок, рацион на 3 дня, запасная одежда

Бронебойщик



Уровень Урона	⚀	⚁	⚂	⚃	⚄	⚅
слабый	-	-	с	с	с	р
средний	с	с	с	р	р	р
сильный	2с	р	р	р	р	2р

Имя

Звание: **Рядовой**

Описание

Отважный, холодный, методичный, точный, очаровательный, безумный, сообразительный, слабый, веселый, безрассудный, нерешительный, равнодушный, дикий, благородный, нервный, надеющийся, осторожный, подозрительный, пессимистичный, главенствующий

Прошлое

Атлет, артист, учитель, студент, рабочий, ремесленник, доктор, юрист, инженер, рыбак, музыкант, механик, охотник, журналист, крестьянин, повар, водитель, служащий, парикмахер, водопроводчик, продавец, писатель, уборщик, преступник

Характеристики

3	**Битва**	0	**Удача**
0	**Самообладание**	1	**Тактика**
0	**Лидерство**	Преимущество	

УМЕНИЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ: 1

Отношения выбери отношения на +2, +1 и +1 с PC или NPC

Запас	☐	☐	☐	☐	☐	☐		Сигареты
Ранения	☐	☐	☐	☐	☐	☠		Выносливость
Стресс	☐	☐	☐	☐	☐	☐		Выдержка
Опыт	☐	☐	☐	☐	⇉			

Получи опыт когда:

- Выбросил 6-
- Помог товарищу в беде
- Ход «конец задания»

Вычеркни то, что выбрал

+1 к характеристике
+1 к характеристике
Свой ход
Свой ход
Ход другого персонажа

 Когда умираешь, соверши атаку, за каждый оставшийся запас +1Д6 и/или +область. Попавшие под атаку союзники получают 1Д6 слабый урон.

Стартовые ходы

- ■ Когда следуя приказу подставляешься под огонь, получи **опыт**
- ■ Когда **берешь себя в руки**, проверь **битву**
- ■ Потрать 1 **запас** и получи +1Д6 к **атаке**

Ходы развития

- ☐ Когда **помогаешь**, приемущество +2, вместо +1
- ☐ Когда **ищешь** патроны или оружие, проверь **битву**
- ☐ Когда **штурмуешь**, можешь тратить **запас**, чтобы получить +1 к проверке
- ☐ +1 выдержка
- ☐ Когда **штурмуешь** превосходящие силы врага, +1 выдержка и +1 выносливость

Ход другого персонажа

Экипировка

Мосин (3Д6, 26-300), дымовуха (0-25, запас), штык (2-3Д6, 0-7), Фаустпатрон (4Д6, 26-100, осколки, ББ+, 2 снаряда), патроны, плащ, вещмешок, сигнальный огонь, взрывчатка

Пулеметчик



Имя

Звание: **Рядовой**

Описание

Отважный, холодный, методичный, точный, очаровательный, безумный, сообразительный, слабый, веселый, безрассудный, нерешительный, равнодушный, дикий, благородный, нервный, надеющийся, осторожный, подозрительный, пессимистичный, главенствующий

Прошлое

Атлет, артист, учитель, студент, рабочий, ремесленник, доктор, юрист, инженер, рыбак, музыкант, механик, охотник, журналист, крестьянин, повар, водитель, служащий, парикмахер, водопроводчик, продавец, писатель, уборщик, преступник

Характеристики

2	**Битва**	1	**Удача**
0	**Самообладание**	0	**Тактика**
0	**Лидерство**	Преимущество	

УМЕНИЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ: 1

Отношения выбери отношения на +2, +1 и +1 с PC или NPC

Запас	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐		Сигареты
Ранения	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☠		Выносливость
Стресс	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	1	Выдержка
Опыт	☐ ☐ ☐ ☐ ⇉		

Уровень Урона	⚀	⚁	⚂	⚃	⚄	⚅
слабый	-	-	с	с	с	р
средний	с	с	с	р	р	р
сильный	2с	р	р	р	р	2р

Получи опыт когда:
- Выбросил 6-
- Помог товарищу в беде
- Ход «конец задания»

Вычеркни то, что выбрал

+1 к характеристике
+1 к характеристике
Свой ход
Свой ход
Ход другого персонажа


Когда умираешь, соверши атаку, за каждый оставшийся запас +1Д6 и/или +область. Попавшие под атаку союзники получают 1Д6 слабый урон.

Стартовые ходы

- Когда следуя приказу подставляешься под огонь, получи **опыт**
- Когда **берешь себя в руки**, проверь **битву**
- Потрать 1 **запас** и получи +1Д6 к **атаке**

Ходы развития

- ☐ +1 битва (не более +3)
- ☐ Когда **помогаешь**, приемущество +2, вместо +1
- ☐ Когда **ищешь** патроны или оружие, проверь **битву**
- ☐ Когда **штурмуешь**, можешь тратить **запас**, чтобы получить +1 к проверке
- ☐ Когда **штурмуешь** превосходящие силы врага, +1 выдержка и +1 выносливость

Ход другого персонажа

Экипировка

12мм ПД (3Д6, 26-300, очередь, прижать, 2 чел.), нож (2Д6, 0-7), патроны, плащ, вещмешок, дымовуха (0-25, запас), граната (4Д6, 8-25, запас, осколки), наган (2Д6, 0-7, быстрый), личная вещь (опиши)

Сержант



Имя

Звание: **старший сержант**

Описание

Отважный, холодный, методичный, точный, очаровательный, безумный, сообразительный, слабый, веселый, безрассудный, нерешительный, равнодушный, дикий, благородный, нервный, надеющийся, осторожный, подозрительный, пессимистичный, главенствующий

Прошлое

Атлет, артист, учитель, студент, рабочий, ремесленник, доктор, юрист, инженер, рыбак, музыкант, механик, охотник, журналист, крестьянин, повар, водитель, служащий, парикмахер, водопроводчик, продавец, писатель, уборщик, преступник

Характеристики

1	**Битва**	0	**Удача**
0	**Самообладание**	0	**Тактика**
2	**Лидерство**	Преимущество	

УМЕНИЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ: 1

Отношения выбери отношения на +2, +1 и +1 с PC или NPC

Запас	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Сигареты
Ранения	☐	☐	☐	☐	☐	☠	☐	Выносливость
Стресс	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Выдержка
Опыт	☐	☐	☐	☐	⇉			

Уровень Урона	⚀	⚁	⚂	⚃	⚄	⚅
слабый	-	-	с	с	с	р
средний	с	с	с	р	р	р
сильный	2с	р	р	р	р	2р

Получи опыт когда:

- Выбросил 6-
- Помог товарищу в беде
- Ход «конец задания»

Вычеркни то, что выбрал

+1 к характеристике
+1 к характеристике
Свой ход
Свой ход
Ход другого персонажа



Когда умираешь, спроси МЦ, как твоим солдатам остаться в живых. Пока они не лезут на рожон и следуют твоему совету +1 выдержка и +1 выносливость

Стартовые ходы

■ Когда руководишь отрядом и должен **взять себя в руки** или выполнить **боевое действие**, проверь **лидерство**. Результат действует на всех под твоим руководством. Если вытаскиваешь отряд из сложной ситуации, получи **опыт**

■ Когда воодушевляешь бойцов перед заданием, проверь **лидерство**. **10+** выбери 3, **7-9** выбери 2, **6-** выбери 1: В течении сессии трать каждый выбор на одного бойца.

- Держи голову ниже! +1 выносливость;
- Ты должен сделать это! +1 выдержка;
- Короткими очередями! +1 запас;
- Огонь! +1 уровень урона.

■ Когда кто-то в твоем отряде получает **урон**, можешь взять до двух **стресса** или **раны** на себя вместо него

■ Потрать 1 **запас** и получи +1Д6 к **атаке**

Ходы развития

☐ Когда **оцениваешь ситуацию**, проверь **битву**

☐ +1 лидерство (не более +3)

☐ После битвы восстанови 1 **стресс** или 1 **рану**

☐ +1 выдержка

☐ Когда **оцениваешь ситуацию**, +1 к **проверке** или **+1Д6** в атаке

Ход другого персонажа

Экипировка

ППШ (2Д6, 0-25, очередь), тт (2Д6, 0-7, быстрый), патроны, плащ, вещмешок, граната (4Д6, 8-25, запас, осколки), карта, компас, шифровка, часы

Санитар



Имя

Звание: **Ефрейтор**

Описание

Отважный, холодный, методичный, точный, очаровательный, безумный, сообразительный, слабый, веселый, безрассудный, нерешительный, равнодушный, дикий, благородный, нервный, надеющийся, осторожный, подозрительный, пессимистичный, главенствующий

Прошлое

Атлет, артист, учитель, студент, рабочий, ремесленник, доктор, юрист, инженер, рыбак, музыкант, механик, охотник, журналист, крестьянин, повар, водитель, служащий, парикмахер, водопроводчик, продавец, писатель, уборщик, преступник

Характеристики

0	**Битва**	0	**Удача**
2	**Самообладание**	0	**Тактика**
1	**Лидерство**	Преимущество	

УМЕНИЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ: 1

Отношения выбери отношения на +2, +1 и +1 с PC или NPC

Запас	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	Сигареты
Ранения	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☠	Выносливость
Стресс	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	Выдержка
Опыт	☐ ☐ ☐ ☐ ⇉	

Уровень Урона

	⚀	⚁	⚂	⚃	⚄	⚅
слабый	-	-	с	с	с	р
средний	с	с	с	р	р	р
сильный	2с	р	р	р	р	2р

Получи опыт когда:

- Выбросил 6-
- Помог товарищу в беде
- Ход «конец задания»

Вычеркни то, что выбрал

+1 к характеристике
+1 к характеристике
Свой ход
Свой ход
Ход другого персонажа



Когда умираешь, скрой раны и продолжай действовать. Совершая свой ход, получаешь 10+. Когда опасность отступает, раны дают о себе знать.

Стартовые ходы

■ Когда помогаешь раненому на поле боя, проверь **самообладание**. **10+** выбери 2**, 7-9** выбери 1**:**

- возвращаешь его в бой, получи **опыт**;
- стабилизируешь, ему не станет хуже;
- лечишь его раны. Проверь слабый урон [самообладание]Д6. Потрать запас для повтора или для повышения уровня урона

■ Пока помогаешь раненым в бою, ты и твои пациенты +1 выносливость

■ Когда на поле боя не конфликтуешь с врагом, ты **замаскирован**

■ Потрать 1 **запас** и получи +1Д6 к **атаке**

Ходы развития

☐ +1 самообладание (не более +3)

☐ Совершая боевое действие, чтобы спасти жизни, проверь самообладание

Ход другого персонажа

Экипировка

Мосин (3Д6, 26-300), дымовуха (0-25, запас), штык (2-3Д6, 0-7), патроны, плащ, вещмешок, мелочевки на 6 сигарет, саперская лопатка (2Д6, 0-7), аптечка, рацион на 3 дня

Снайпер



Имя

Звание **рядовой**

Описание

Отважный, холодный, методичный, точный, очаровательный, безумный, сообразительный, слабый, веселый, безрассудный, нерешительный, равнодушный, дикий, благородный, нервный, надеющийся, осторожный, подозрительный, пессимистичный, главенствующий

Прошлое

Атлет, артист, учитель, студент, рабочий, ремесленник, доктор, юрист, инженер, рыбак, музыкант, механик, охотник, журналист, крестьянин, повар, водитель, служащий, парикмахер, водопроводчик, продавец, писатель, уборщик, преступник

Характеристики

1	**Битва**	0	**Удача**
0	**Самообладание**	2	**Тактика**
0	**Лидерство**	Преимущество	

УМЕНИЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ: 1

Отношения выбери отношения на +2, +1 и +1 с PC или NPC

Запас	☐	☐	☐	☐	☐	☐		Сигареты
Ранения	☐	☐	☐	☐	☐	☠		Выносливость
Стресс	☐	☐	☐	☐	☐	☐		Выдержка
Опыт	☐	☐	☐	☐	⇉			

Уровень Урона	⚀	⚁	⚂	⚃	⚄	⚅
слабый	-	-	с	с	с	р
средний	с	с	с	р	р	р
сильный	2с	р	р	р	р	2р

Получи опыт когда:

- Выбросил 6-
- Помог товарищу в беде
- Ход «конец задания»

Вычеркни то, что выбрал

+1 к характеристике
+1 к характеристике
Свой ход
Свой ход
Ход другого персонажа


Когда умираешь выбери: 1) Еще один ход, а затем создаешь нового PC; 2) Получаешь контузию: -1 к любой характеристике (не менее -1) и выбываешь из боя

Стартовые ходы

■ Когда есть время хорошо прицелиться, проверь **тактику**.
7+ цель уничтожена;
7-9 враги поняли откуда был выстрел. МЦ выбирает: тебя обстреливают, ты отрезан, на тебя охотятся.
Когда ты уничтожаешь важную цель, получи **опыт**

■ Когда скрываешься от врагов, проверь **тактику**.
7+ ты **замаскирован**. **10+** так же восстанови 1 **стресс**

■ Потрать 1 **запас** и получи +1Д6 к **атаке**

■ Тратя 1 запас в ход, можешь **подавить** группу до 10 чел. Они не могут высунуться и/или бежать иначе получат сильный урон

Ходы развития

☐ Когда стреляешь из винтовки, увеличь **уровень урона**

☐ На расстоянии 101-500 из винтовки ты атакуешь **быстро**

☐ Когда наблюдаешь за целью и затем попадаешь в нее, получи **+1** к последующей атаке такой же или похожей цели

Ход другого персонажа

Экипировка

Снайперский Мосин (3Д6, 101-500, перезарядка), Маскхалат, патроны, плащ, вещмешок, боевой нож (2Д6 0-7), бинокль, запасная одежда, личная вещь (опиши)

пистолет	2Д6	0-7	быстрый
винтовка	3Д6	26-300	
карабин	2Д6	8-25	быстрый
автомат	3Д6	26-300	очередь
пистолет-пулемет	2Д6	0-25	очередь
снайперская винтовка	3Д6	101-500	перезарядка
пулемет	3Д6	26-300	очередь, прижать, 2 чел.
охотничье ружье	3Д6	0-25	осколки, перезарядка
лопатка	2Д6	0-7	
нож	2Д6	0-7	быстрый
штык	2Д6	0-7	+1Д6 на ружье
граната	4Д6	8-25	осколки, запас
дымовуха	2Д6	0-25	маскировка, запас
коктейль Молотова	3Д6	0-7	осколки, огонь, ограничено
связка гранат	5Д6	0-7	ББ, осколки, ограничено
противотанковая мина	4Д6	0-7	ББ+, осколки, ограничено
противопехотная мина	4Д6	0-7	осколки, ограничено
ружейная граната	3Д6	26-100	ББ, осколки, запас, перезарядка
тяжелый пулемет	4Д6	101-500	очередь, прижать, запас, область, 3 чел.
гранатомет	4Д6	26-100	ББ+, осколки, запас, 2 чел.
легкий миномет	4Д6	301-500	осколки, запас, перезарядка, 2 чел.
тяжелый миномет	5Д6	301-500	осколки, запас, перезарядка, 3 чел.
противотанковое ружье	3Д6	26-300	ББ+, запас, перезарядка, 2 чел.
огнемет	4Д6	8-25	осколки, запас, террор, огонь

ББ против бронетехники;
ББ+ +3Д6 по бронетехнике;
Область по всем в области;
Осколки все в области получают слабый урон;
Очередь потрать 1 запас, чтобы атаковать по области или +1 к уровню урона;
Х чел расчет, за каждого отсутствующего –УУ;
Ограничено используется один раз;
Запас потрать 1 запас;
Быстрое атакуешь первый;
Перезарядка необходимо перезарядить;
Прижать цель под огнем, не может передвигаться;
Террор когда штурмуешь, +1. Наносимый стресс удваивается.

УРОН

1) Учти модификаторы и характеристики оружия, брось Д6.
2) Посмотри по таблице «**Уровень урона**» значение для каждого Д6.
3) Выдержка сокращает полученный стресс, выносливость – полученные раны.
4) Отметь полученный урон.

Атака бронетехники	Раны и стресс учитываются раздельно. Бронетехника выдерживает 3 стресса (выведение из строя с возможностью ремонта) или 3 ранения (уничтожение техники). Броня уменьшает получаемый урон, сначала раны, затем стресс.

Небронированный автомобиль	Экипаж: 3	Броня: нет
	тяжелый пулемет (4Д6, запас, 101-500, очередь, прижать, область)	
быстрый, мобильный, пассажиры	пулемет (3Д6, 26-300, очередь, прижать)	

Бронеавтомобиль	Экипаж: 4	Броня: 1
пассажиры	тяжелый пулемет (4Д6, запас, 101-500, очередь, прижать, область)	
	пулемет (3Д6, 26-300, очередь, прижать)	

САУ	Экипаж: 4	Броня: 4, фронт 5, верх 2
	главное орудие (8Д6, ББ, запас, область, осколки, 2 чел., 101-500)	
	пулемет (3Д6, 26-300, очередь, прижать)	

Танк	Экипаж: 5	Броня: 3, фронт 4
	главное орудие (6Д6, ББ, запас, осколки, 2 чел., 101-500)	
	пулемет (3Д6, 26-300, очередь, прижать)	
	пулемет (3Д6, 26-300, очередь, прижать)	
	легкий миномет (4Д6, 301-500, запас, осколки)	

Тяжелый танк	Экипаж: 5	Броня: 4, фронт 5
	Главное орудие (7Д6, ББ, запас, осколки, 2 чел., 101-500)	
	пулемет (3Д6, 26-300, очередь, прижать)	
	пулемет (3Д6, 26-300, очередь, прижать)	
	легкий миномет (4Д6, 301-500, запас, осколки)	

Численность, чел

1-5	6-10	11-25	26-50

За каждую ступень разницы между сражающимися -УУ

Дальность, м

0-7	8-25	26-100	101-300	301-500

За каждую ступень дальности оружия -1Д6

Уровень Урона	1	2	3	4	5	6
слабый	-	-	с	с	с	р
средний	с	с	с	р	р	р
сильный	2с	р	р	р	р	2р

По умолчанию уровень урона **средний**.
Когда требуется понизить уровень урона ниже слабого или повысить выше сильного, -/+ 1Д6 соответственно.

Модификаторы урона

Дальность	Д6
Укрытие	Д6
Численность	УУ
Маскировка	УУ
Состояние	УУ
Быстрое движение	УУ

урон не менее 1Д6 слабый

ХОДЫ МЦ

Главные
- Покажи хаос войны
- Покажи надвигающуюся угрозу
- Обстреляй
- Расскажи возможные последствия
- Дай возможность, назначь цену
- Раздели
- Поставь в трудную ситуацию
- Обменяй неприятности на неприятности
- Новости с фронта или из дома
- Дай передохнуть
- Уничтожь ресурсы
- Потрать запас
- Поставь на край, захвати
- Заставь купить
- Оберни происходящее против
- Покажи последствия
- Сделай боевой ход
- Сделай ход врага
- Начни обратный отсчет
- Спроси: «Что вы делаете?»

Местность
- Засада
- Разрушения
- Затрудненное передвижение
- Ограниченная видимость
- Потерянные

Враги
- Атакуй, когда PC слабы
- Представляют угрозу
- Разведывают
- Защищают свои позиции
- Крадут или уничтожают ресурсы
- Заставляют пригнуться, прижимают
- Имеют лучшую позицию
- Уничтожают укрепления
- Одни помогают другим
- Ждут подкрепления
- Передвигаются скрыто, используют дым
- Отступают, перегруппировываются
- Контратакуют

Битва
- Открой опасную возможность
- Открой скрытые силы
- Артиллерия, минометы, снайперы
- Отклони или уничтожь снабжение
- Новое, конфликт, глупый приказ
- Патроны заканчиваются
- Туман войны

Другие
- Рисуй карты (заранее или на лету)
- Меняй масштаб времени: секунды, минуты, часы, дни, недели

Численность, чел

1-5	6-10	11-25	26-50

За каждую ступень разницы между сражающимися -УУ

Дальность, м

0-7	8-25	26-100	101-300	301-500

За каждую ступень дальности оружия -1Д6

Уровень Урона	⚀	⚁	⚂	⚃	⚄	⚅
слабый	-	-	с	с	с	р
средний	с	с	с	р	р	р
сильный	2с	р	р	р	р	2р

По умолчанию уровень урона **средний**.
Когда требуется понизить уровень урона ниже слабого или повысить выше сильного, -/+ 1Д6 соответственно.

Модификаторы урона

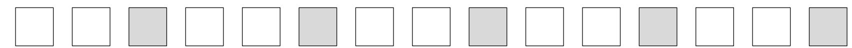
Дальность	Д6
Укрытие	Д6
Численность	УУ
Маскировка	УУ
Состояние	УУ
Быстрое движение	УУ

урон не менее 1Д6 слабый

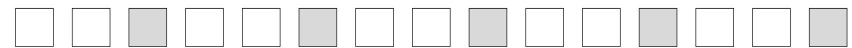
NPC

Стресс и ранения по NPC считаются одинаково. 2 попадания – тяжелое состояние. 3 попадание – NPC Выбывает из боя. Особые NPC имеют 4 жизни

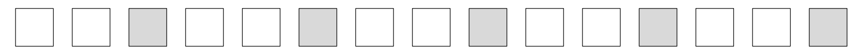
Описание



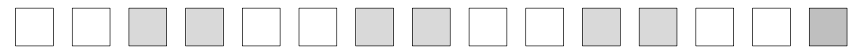
Описание



Описание



Описание



NPC

Стресс и ранения по NPC считаются одинаково. 2 попадания – тяжелое состояние. 3 попадание – NPC Выбывает из боя. Особые NPC имеют 4 жизни

Описание

Описание

Описание

Описание

Численность, чел

1-5	6-10	11-25	26-50

За каждую ступень разницы между сражающимися -УУ

Дальность, м

0-7	8-25	26-100	101-300	301-500

За каждую ступень дальности оружия -1Д6

Уровень Урона	1	2	3	4	5	6
слабый	-	-	с	с	с	р
средний	с	с	с	р	р	р
сильный	2с	р	р	р	р	2р

По умолчанию уровень урона **средний**.
Когда требуется понизить уровень урона ниже слабого или повысить выше сильного, -/+ 1Д6 соответственно.

Модификаторы урона

Дальность	Д6
Укрытие	Д6
Численность	УУ
Маскировка	УУ
Состояние	УУ
Быстрое движение	УУ

урон не менее 1Д6 слабый

Описание

Описание

Описание

Описание

Описание

Описание

Описание

Описание

Описание

Описание

Заряжающий



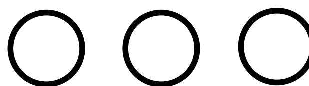
Винтовка Мосина: 3Д6, 26-300

Заряжающий



Граната: 4Д6, 8-25, осколки, запас

Заряжающий





Запас

Заряжающий



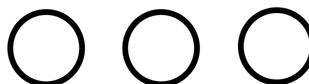
Штык: 3Д6, 0-7

Заряжающий



Запасная одежда

Заряжающий





Рацион на 3 дня: консервы, сигареты

Пулеметчик



12 мм пулемет Дягтерева: 3Д6, 26-300, прижать, очередь, 2 чел.

Пулеметчик



Нож: 2Д6, 0-7

Пулеметчик



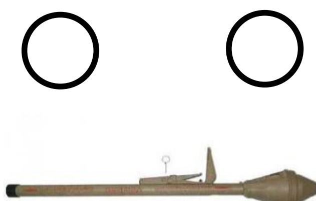
Дымовуха: 0-25, маскировка, запас

Бронебойщик



Винтовка Мосина: 3Д6, 26-300

Бронебойщик



Фаустпатрон: 4Д6, 26-100, осколки, ББ+, ограничено

Бронебойщик



Взрывчатка: запас. Когда что-либо подрываешь, проверь **удачу**

Бронебойщик



Штык: 3Д6, 0-7

Бронебойщик



Сигнальный огонь

Бронебойщик



Дымовуха: 0-25, маскировка, запас

Пулеметчик



Граната: 4Д6, 8-25, осколки, запас

Пулеметчик



Наган: 2Д6, 0-7, быстрый

Снайпер



Снайперская винтовка Мосина: 3Д6, 101-500, перезарядка

Снайпер



Масхалат

Снайпер



Бинокль

Снайпер



Нож: 2Д6, 0-7

Снайпер



Запасная одежда

Санитар



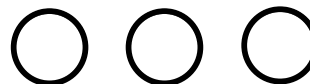
Дымовуха: 0-25, маскировка, запас

Санитар



Саперская лопатка: 2Д6, 0-7

Санитар





Рацион на 3 дня: консервы, сигареты

Сержант



Пистолет-пулемет Шпагина: 2Д6, 0-25, очередь

Сержант



ТТ: 2Д6, 0-7, быстрый

Сержант



Карта и компас

Сержант



Шифр

Сержант



Часы

Сержант



Граната: 4Д6, 8-25, осколки, запас

Санитар



Винтовка Мосина: 3Д6, 26-300

Санитар



Штык: 3Д6, 0-7

Санитар



Аптечка



ТТ Вальтер Р38 Наган

2Д6, 0-7, быстрое



Винтовка Мосина (трехлинейка)



G41

3Д6, 26-300



Карабин Мосина-Нагана

2Д6, 8-25, быстрое



Самозарядная винтовка Токарева (СВТ)



FG-42

3Д6, 26-300, очередь



MP-40



ППШ

2Д6, 0-25, очередь



Мосин с оптикой



G41 с оптикой

3Д6, 101-500, перезарядка



Фаустпатрон

5Д6, 8-25, ББ+, осколки, огронichено



Граната

4Д6, 8-25, осколки, запас



Дымовуха

0-25, запас, маскировка

Ружейная граната

3Д6, 26-100, ББ, осколки, запас, перезарядка



Коктейль молотова

3Д6, 0-7, осколки, ограничено



Связка гранат

5Д6, 0-7, ББ, осколки, ограничено



Противотанковая мина

5Д6, 0-7, ББ+, осколки, ограничено

Противопехотная мина

4Д6, 0-7, осколки, ограничено



Охотничье ружье

3Д6, 0-25, осколки, перезарядка



Саперская лопатка **2Д6, 0-7**



Боевой нож **2Д6, 0-7, быстрый**



Штык **2Д6, 0-7, быстрый +1Д6 на ружье**



ДП Пулемет Дягтерева



MG-42

3Д6, 26-300, очередь, прижать, 2 чел.

ББ можно атаковать бронетехнику;
ББ+ при атаке бронетехники +2Д6;
Область ранит всех в области;
Осколки все в области получают слабый урон;
Очередь потрать 1 запас, чтобы атаковать по области или +1 к уровню урона;
Х чел расчет, за каждого отсутствующего –УУ;
Ограничено используется один раз;
Запас потрать 1 запас;
Быстрое атакуешь первый;
Перезарядка необходимо перезарядить;
Прижать цель под огнем, не может передвигаться;
Террор когда штурмуешь, +1. Наносимый стресс удваивается.

ТЯЖЕЛОЕ ОРУЖИЕ



DS-39

4Д6, 101-500, очередь, прижать, запас, область, 3 чел.



Гранатомет

5Д6, 26-100, ББ+, осколки, запас, 2 чел.



Миномет легкий

4Д6, 301-500, осколки, запас, перезарядка, 2 чел.



Миномет тяжелый

5Д6, 301-500, осколки, запас, перезарядка, 3 чел.



Огнемет

4Д6, 8-25, осколки, запас, террор



ПТРД

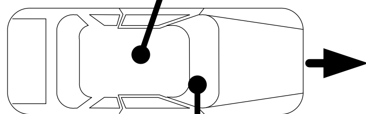
3Д6, 26-300, ББ, запас, перезарядка

Автомобиль

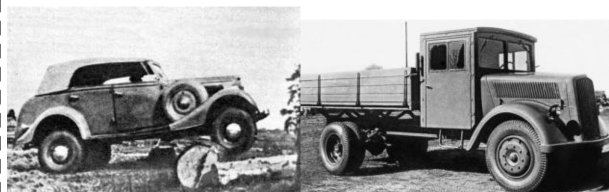
Экипаж: 3

Быстрый, мобильный, пассажиры

тяжелый пулемет (4Д6, запас, 101-500, автомат, прижать, область)



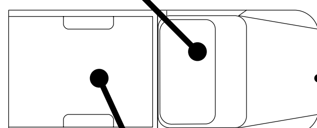
пулемет (3Д6, 26-300, очередь, прижать)



Бронемашина

Экипаж: 4 Пассажиры: 12

тяжелый пулемет (4Д6, запас, 101-500, очередь, прижать, область)



Броня: 1

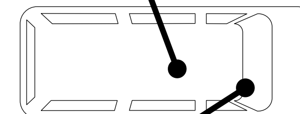
пулемет (3Д6, 26-300, очередь, прижать)



САУ

Экипаж: 4 Броня: 3, Фронт: 5, Верх: 2

главное орудие (10Д6, запас, область, осколки, 2 чел., 101-500)



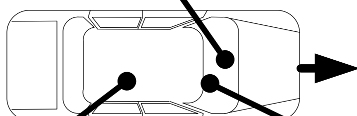
пулемет (3Д6, 26-300, очередь, прижать)



Танк

Экипаж: 5 Броня: 3, Фронт: 4

главное орудие (7Д6, запас, осколки, 2 чел., 101-500)



пулемет (3Д6, 26-300, очередь, прижать)

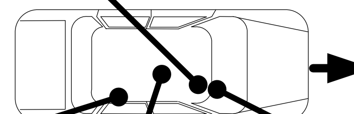
пулемет (3Д6, 26-300, очередь, прижать)



Тяжелый танк

Экипаж: 5 Броня: 4, Фронт: 5

главное орудие (8Д6, запас, осколки, 2 чел., 101-500)



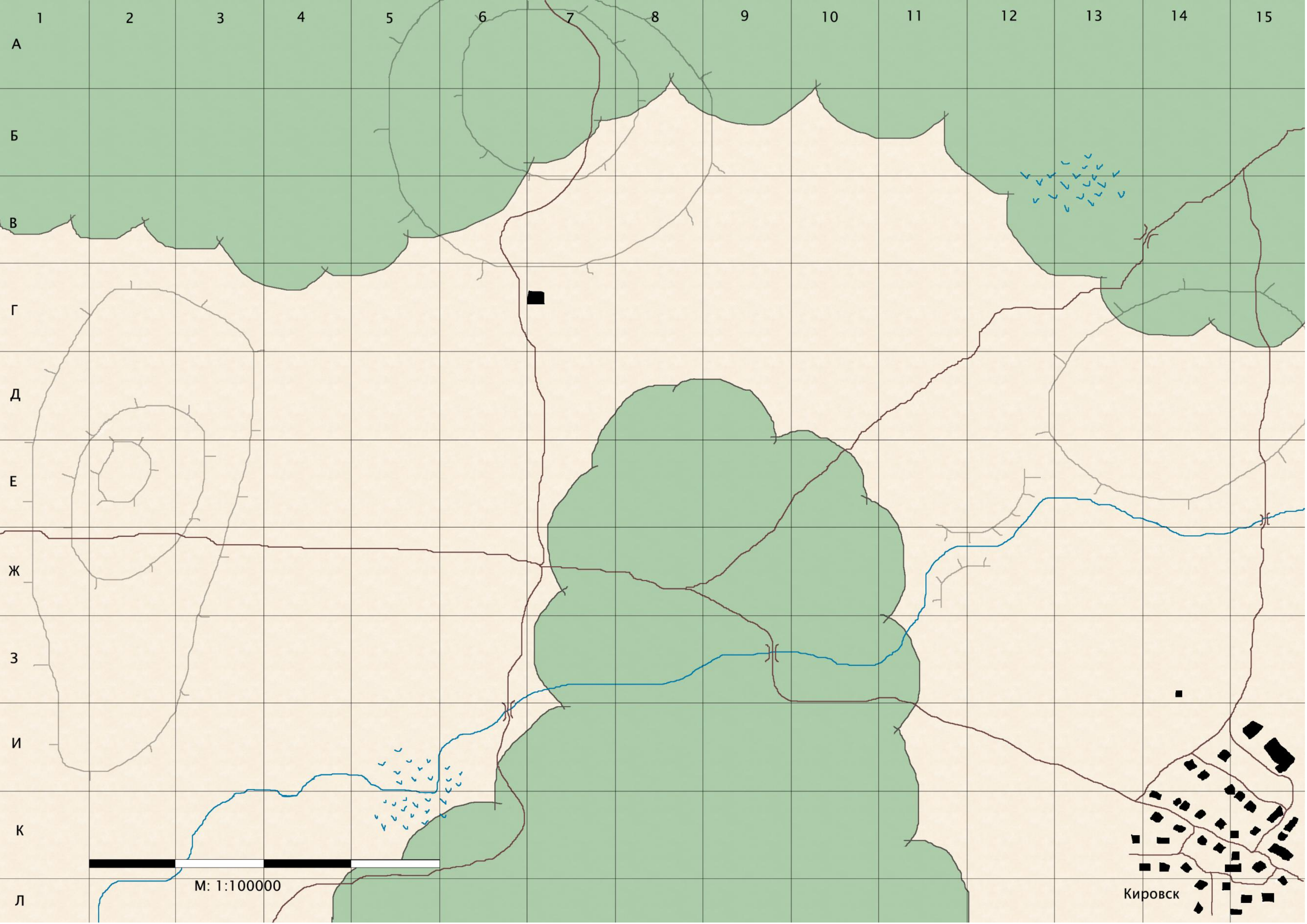
пулемет (3Д6, 26-300, очередь, прижать)

легкий миномет (4Д6, 301-500, запас, осколки)

пулемет (3Д6, 26-300, очередь, прижать)



Атака бронетехники	Раны и стресс учитываются раздельно. Бронетехника выдерживает 3 стресса (выведение из строя с возможностью ремонта) или 3 ранения (уничтожение техники). Броня уменьшает получаемый урон, сначала раны, затем стресс.


1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
А
Б
В
Г
Д
Е
Ж
З
И
К
Л
М: 1:100000
Кировск